

# De AluCine

De la linterna mágica al Cinexin

Exposición de proyectores infantiles

Colección de Antonio Sánchez Sánchez

del 17 de diciembre de 2015 al 30 de enero de 2016

Biblioteca Municipal "Torrente Ballester" de Salamanca



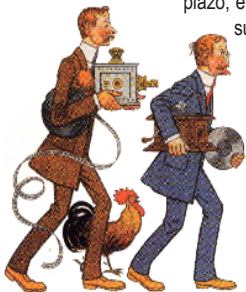
## De Alucine. De la linterna mágica al Cinexín

### Colección de Antonio Sánchez Sánchez

**De Alucine**, no es una simple muestra de proyectores y sus complementos, es una manera de aproximar a nuestros días el entusiasmo de los niños, hoy adultos, que manejaron y se ilusionaron transformando una alcoba de casa en una sala de cine en la que amigos, vecinos y familiares podían disfrutar de una sesión de domingo por la tarde en una época en la que el cine era un privilegio no asequible a todos los bolsillos. Intuiremos con qué poco se satisfacía a los niños de ayer con películas protagonizadas por **Mikito** o **Garbancito de la Mancha** y cómo, sin las complejidades de hoy en día, trabajando la imaginación, los propios niños podían crear historietas para proyectar a través de unas lentes, con personajes dibujados con lápices de colores en una simple tira de papel, que seguidamente se embadurnaba en aceite para obtener la transparencia requerida, y trasladar así la imagen del papel a una enlucida pared.

Pasaremos por el ayer entre estas máquinas observando los materiales utilizados: desde la hojalata de la linterna mágica iluminada por la llama de un quinqué, a otros artilugios que se benefician de la electricidad, fabricados con metal, cartón y madera, apareciendo los plásticos en los últimos proyectores.

Gracias a las piezas de esta exposición podremos entrever la evolución de la imagen en movimiento y los cambios que impuso la escasez de materiales durante la posguerra: reducción de tamaño de los aparatos y del ancho de las películas, junto con el cambio de los materiales para su fabricación. Se reemplazó, en todo lo posible, la hojalata por el cartón, además de sustituir el papel vegetal por papel parafinado, más económico, y los soportes de alambre por los de cartón. Finalmente llegó el despegue y desarrollo industrial de los años de bonanza en los que se utilizaron materiales plásticos.



Destaca en esta colección el **Cine Nic**, inventado por los hermanos **Tomás** y **José María Nicolau Griñó** que tuvo una difusión sin precedentes. Este invento español, basado en la linterna mágica, pero



menos peligroso, suple la llama del quinqué por la electricidad y el cristal pintado por papel vegetal. Fue un juguete muy popular por su precio (18 pesetas en los años 30), fabricado entre 1931 y 1974 con diversos modelos a manivela, a los que se podía acoplar incluso un gramófono, hasta los últimos modelos con motor. Fue patentado en siete países en un momento en el que las exportaciones eran casi nulas en España, contribuyendo así al despegue

de nuestro país durante la posguerra. No nos olvidamos tampoco de **Raimundo Payá** con su **Cine Rai** (Payá) que fue pionero en la fabricación del primer cine sonoro del mundo. Concebido junto a **Claudio Reig**, el **Cine sonoro Rai**, y otros proyectores como **Skob** y **Stuk** del dibujante José Escobar, se exportaron a otros países.

Integran también la colección linternas mágicas y proyectores infantiles de distintos países: Estados Unidos, Francia, Alemania, Reino Unido, etc. Muchos de ellos con patente española aunque, debido a ciertas argucias, como las patentes de introducción, no produjeron regalías a la empresa, mientras otros plagiaban la idea sin más. Es el caso de la mayoría de los proyectores de dos tiempos, de fabricación extranjera: **Egda**, **Selic**, **Mickey Mouse Movie Jector**, **Uncle Sam's**, **Topolino Nic**, los distintos modelos de **Kino Dux**, e incluso el alemán **Kino Nic** que copió hasta el nombre, lo que desvela la relevancia de los proyectores infantiles de fabricación española.



La imagen 3D completa la muestra. Un formato de actualidad debido al cine y los televisores 3D que, sin embargo, fue inventado en 1838 por **Sir Charles Wheatstone** juntando dos imágenes con un leve descuadre que se fusionan en nuestro cerebro en una sola dando la sensación de tres dimensiones. Estas imágenes que se tomaban con cámaras fotográficas estereoscópicas que luego se visio-



Estos aparatos también estarán presentes con películas, cámaras, imágenes y visores estereoscópicos de distintos modelos y épocas, fabricados en cartón, madera y metal. Estos fondos forman parte del Archivo Fotográfico y Documental de Béjar.

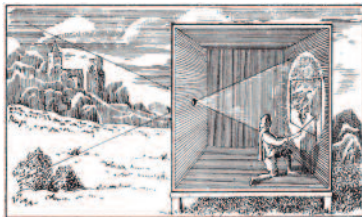
**Antonio Sánchez Sánchez**

## Historia y origen

Han sido muchos los intentos que a lo largo de la historia ha hecho la humanidad para poner imágenes en movimiento y fascinar a los espectadores de todas las épocas. **El teatro de sombras** es el precedente más antiguo de imágenes en movimiento en una pantalla. Gracias al arte, de orígenes ancestrales, de las **sombras chinescas**, las siluetas se convirtieron en personajes y la luz, la oscuridad y la pantalla en elementos que convocaban al espectáculo.

Ya en el siglo X, el matemático árabe **Alhacén**, en su libro *Tratado Óptico*, rebatía las teorías griegas, predominantes en aquella época, que defendían que los rayos luminosos se emiten desde el ojo hacia los objetos visualizados. El científico, a través de sus experimentos y de una descripción detallada de los ojos, demostró que era al contrario: son los objetos los que emiten los rayos luminosos. Este fenómeno de luz es el fundamento técnico de la fotografía y el cine.

### La cámara oscura



Uno de los primeros exponentes del descubrimiento de **Alhacén** es la cámara oscura. Consiste en una caja cerrada y un pequeño orificio, que hace la función de lente convergente, por el que entra una mínima cantidad de luz reflejando los objetos en la pared

opuesta a la imagen del exterior pero invertida tanto vertical como horizontalmente.

El espejo, que capta imágenes efímeras del mundo, también llamó la atención de la ciencia generando curiosos objetos de juegos ópticos, propios del XIX,



como los **dibujos anamórficos**, los dioramas, las vistas en perspectiva desplegadas, el calidoscopio, la litofanía o el **espejo de fantasmagoría**.

El dominio de la luz se convertía así en juego y pronto llegaría el hechizo de una lámpara...

## La linterna mágica



Doscientos años antes del invento del cine, la **linterna mágica** convierte por primera vez la proyección de imágenes en una forma de espectáculo multitudinario de entretenimiento y en una herramienta pedagógica. La linterna mágica es el precedente más claro del cine como técnica y como espectáculo.

Se trata de un aparato óptico, basado en la cámara oscura, pero invirtiendo el proceso, es decir, proyectando las imágenes hacia el exterior. El artefacto consistía en una caja metálica con un espejo cóncavo y una lámpara de aceite —aún faltaba mucho para el invento de la luz eléctrica—, que proyectaba su haz de luz sobre las imágenes transparentes pintadas sobre placas de vidrio colocadas en un soporte corredizo colocado entre dos lentes convergentes. El humo se evacuaba a través de una vistosa chimenea.



La linterna mágica se fue popularizando y se le encontraron aplicaciones prácticas: Nollet y Charles, por ejemplo, la introducen en la Sorbona para apoyar sus enseñanzas de modo visual, pero sobre todo se generalizó su uso para proyecciones domésticas infantiles.

Surgieron también espectáculos con imágenes horripilantes que asustaban a la audiencia: fantasmas proyectados sobre humo o imágenes pequeñas que de pronto se convertían en gigantes y que podían moverse alrededor de las paredes (**Fantoscope**). Los mentalistas y magos acompañaban sus funciones con este tipo de artefactos.



La linterna mágica sustituyó la iluminación con lámpara de aceite por la electricidad. Poco después aparecería la fotografía, con lo que las transparencias pintadas pronto se transformarían en diapositivas. Quedaban sólo unos pasos más para que llegara a ser un proyector cinematográfico.

## La fotografía

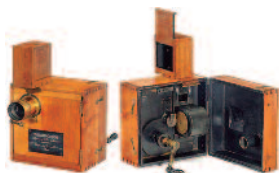
Paralelamente al desarrollo de la linterna mágica, en los siglos XVII y XVIII, se consiguieron herramientas para calcar las imágenes captadas por la cámara oscura. Las **cajas ópticas** o **Mondo Nuovo** permitían a los observadores conocer, sin moverse de casa, ciudades y parajes lejanos, a través de imágenes contempladas a través del agujero del visor. A partir de 1839, y gracias a la química, se pudieron fijar permanentemente las imágenes captadas por la cámara oscura.



## Las imágenes estereoscópicas

La **fotografía** es capaz de reproducir con precisión los acontecimientos efímeros, capturando las apariencias y ofreciendo al ojo humano una nueva y más real percepción de la realidad.

En 1856 aparece la primera **cámara estereoscópica** que realiza dos fotografías de una misma imagen pero desde dos ángulos ligeramente diferentes, imitando la visión que tienen los ojos del hombre de un objeto. Ambas imágenes se visualizan a través de un **visor estereoscópico** que reconstruye la imagen en tres dimensiones. En esta exposición se incluye un amplio apartado de fotografías y visores de este tipo, de muy diversos materiales y diseños, muchos de ellos dirigidos para el público infantil.



## La imagen toma movimiento

El siguiente paso era animar la imagen. Para el ojo humano, la visualización a gran velocidad de imágenes estáticas genera una ilusión de movimiento. Ya durante la segunda mitad del siglo XIX, científicos e industriales construyeron nuevos artefactos de proyección y visualización de imágenes combinando inventos anteriores. Eran los primeros intentos de animar fotografías y proyec-

tarlas. Inventores de todo el mundo (**Muybridge, Marey, Reynaud, Edison...**) empiezan una carrera hacia el descubrimiento definitivo del cine. Y serán los hermanos **Lumière** los que protagonicen un momento histórico cuando el día 28 de diciembre de 1895 presenten en el Salon Indien, la primera proyección pública de pago con un aparato de su invención: el **cinematógrafo**. El público sale atónito y sorprendido. Las proyecciones son un gran éxito desde la primera sesión y a partir de ahí se esparcen por todo el mundo con una rapidez inusitada.



En Salamanca, la primera proyección de **Animatógrafo** tuvo lugar en el café **El Siglo** (hoy *Cum Laude*) en la calle Prior. Y el **Cinematógrafo Lumière** se proyectó por primera vez en nuestra provincia en **Béjar** durante los últimos días de noviembre de 1897 y en nuestra ciudad, en el **Teatro Liceo**, durante los primeros días de diciembre del mismo año. También se asentaron barracas de proyecciones los años siguientes en las Plazas de los **Bandos**, la **Libertad** o **Anaya**. Y la primera película parlante se emitió en nuestra ciudad, en 1929, en el **Teatro Bretón**.

### Un nuevo arte, una nueva industria

A partir de la primera década del siglo XX, el cine deja de ser una curiosidad y se revela como un potente medio que permite acercarnos tanto al conocimiento del mundo, como a su imaginario. Con **Georges Méliès**, la magia llega al cine. Él descubre las posibilidades ilusorias de un



medio de reproducción que había nacido para capturar la realidad visible. Las imágenes en movimiento permitirán, no sólo conocer el mundo real, sino también crear mundos imaginarios. El cine se situará entre la vida y la fantasía, la realidad y la ilusión, el conocimiento y el ocio, el arte y la industria.

Muchos empresarios como **Edison, Gaumont** o **Pathé** desarrollaron grandes industrias en torno al fenómeno cinematográfico, no sólo para el ámbito público sino también para el ámbito privado, con la fabricación de equipos domésticos dedicados al público aficionado e infantil. Muchos de estos descubrimientos llegan a los hogares y se convierten en juguetes que divierten a los niños y les permiten descubrir los misterios de la proyección y la animación de imágenes.

## El cine infantil: una nueva herramienta pedagógica y de recreo



El cine, que había entrado en su época sonora (en 1929 se rodaba en Madrid la primera película sonora del cine español. *El misterio de la puerta del sol*), era ya muy popular entre los niños. **Pathé Baby** en Francia, y **Nic** en España entienden rápidamente la importancia de este fenómeno. Los artilugios cinematográficos que más interés suscitaron en los niños, por su ingenuidad, sencillez, reducido tamaño y bajo precio, fueron los producidos dentro de las propias industrias del juguete, que compartían catálogo con muñecas, trenes, objetos musicales, etc.

Es indudable que el juguete se ha aprovechado de las posibilidades que le ofrecía la época de la imagen y, en este contexto, serán determinantes tres de los aspectos que caracterizan al juguete cinematográfico: nuevos sectores industriales y mercados internacionales; una fascinación global por el mundo de la imagen y en concreto del cine, del arte, la ciencia y la técnica que abandera el proceso de modernización; y en última instancia, la aparición del concepto de infancia y la generalización del gran debate en torno a la educación.



Con la industrialización y la creación de una pequeña y mediana burguesía, el mercado se amplía considerablemente al mismo tiempo que las clases más humildes van accediendo cada vez más al consumo de juguetes. Los precios se reducen con la utilización de nuevos materiales y la industrialización a gran escala y, el cine se convierte así en el juego por excelencia a la vez que en herramienta de enseñanza y aprendizaje.



A ello contribuyeron en gran medida las **misiones pedagógicas**, creadas en 1931, que llevaron el **cinematógrafo** a los pueblos y aldeas más pobres y lejanos. El Patronato de las Misiones Pedagógicas consideraba el cine como la



herramienta auxiliar más poderosa en el campo educativo y por ello empezó a crear un fondo de películas, o incluso a producir algunas propias, para proyectar en diferentes poblaciones. Uno de los modelos que podemos ver en esta exposición fue utilizado para dar clase por una maestra republicana en nuestra provincia.

## LOS PROYECTORES ESPAÑOLES

En la edad de oro del cinematógrafo, nada mejor que crear un juguete que colme las expectativas del público infantil, sobre todo durante los años veinte y treinta, cuando empiezan a aparecer los primeros personajes populares de los dibujos animados: el **Gato Félix** (1919) **Mickey Mouse** (1928) **Betty Boop** (1930) y **Popeye** (1933) por citar algunos. España se va configurando como un importante consumidor de la producción cinematográfica, primero europea y después norteamericana y, al mismo tiempo, se desarrolla una próspera industria del juguete, sobre todo en Cataluña y Valencia, que dedica gran parte de su producción a los artilugios cinematográficos.

### Cine NIC

Entre los diferentes modelos que se fabrican, destaca el **Cine NIC**, inventado en Barcelona en el año 1931 por los hermanos Josep M. y Tomás **Nicolau Griñó**, que fue el primer aparato de proyección de imágenes animadas pensado para que lo utilizaran los niños.



La empresa que comercializaría más tarde el **Cine Nic**, fue fundada por Tomás Nicolau en 1896 y se dedicaba en sus comienzos a la fabricación de papel pintado, papel de fumar, papel carbón y papel vegetal. Sus hijos, los hermanos Tomás y José Nicolau Griñó aprovecharán las cualidades del papel vegetal para producir sencillas películas basadas en un sistema de imágenes alternadas que con un proyector adecuado y una bombilla de 40 w. podía hacer maravillas entre los niños. De esta manera patentan, el 25 de abril de 1931, el proyector NIC, un proyector mudo fabricado en cartón sobre una base de madera, cuyo nombre proviene de las tres primeras letras del apellido. Más tarde, en 1934, se combinará la proyección de imágenes con el sonido de un pequeño gramófono situado encima del aparato: el **Nic Sonoro**.





En 1951, se lanza un nuevo modelo, el **Nic TV**, que proyecta las imágenes sobre una pantalla que forma parte del chasis del aparato. Y en 1969, el **Super Nic Electromatic**, que funcionaba con un motor eléctrico. Años después, en 1974, la empresa Projector Nic, S.A. cerró sus puertas.

Entre 1931 y 1974 se produjeron millones en todo el mundo. **El Cine Nic** fue tan popular, como marca, como el TBO y supuso para muchos niños y niñas descubrir la magia de hacer cine, y no sólo por el hecho de poder proyectar imágenes en movimiento, sino también por la posibilidad de crear películas e historias a través del dibujo.

Entre los personajes de estas películas los más conocidos fueron **Miau, el gato negro** que se inspiró en el famoso **Gato Félix**; **Tom, el cowboy**; Manolín, el muñeco de nieve; o cuentos clásicos como **La isla del tesoro**, **La cenicienta**, **Barba azul**, **Caperucita roja**, **El gato con botas** y muchos otros.



En 1930 los dibujantes **Joaquín Xaudaró** y **K\_Hito** (Ricardo García López) fundaron con **Antonio Got** la *Sociedad Española de Dibujos Animados*, empresa que debutó con **El rata primero** (1932). El primer film sonoro de dibujos animados fue **La novia de Juan Simón** (1933) y en 1935 comenzaron a aparecer ensayos de animación con muñecos tridimensionales articulados, tales como **Arte, amor y estacazos** (1935) de **Pablo Antonio Béjar** y **Miguel Ramos**, y **Pipo y Pipa en busca de Cocolín** (1936) de **Adolfo Aznar**.

### Cine Rai Payá

En 1934, viendo el éxito del Cine Nic, **Payá** saca al mercado el **Cine Sonoro Rai**: una combinación de imagen y sonido que mezcla el sistema de la pianola y el cine. Se trata de una película de papel con imágenes y unas perforaciones por donde sale el aire impulsado por un fuelle interior que hace vibrar las lengüetas de una armónica, quedando sincronizado sonido e imagen. Un conjunto muy sofisticado para la época. Muchos años después este sistema lo utilizarían las computadoras de tarjetas perforadas. Es en este periodo cuando comienza

a comercializarse la marca **Rai** por Payá Hermanos S.A, con patentes, además de en España, en Francia, EE.UU., Alemania, Gran Bretaña y Argentina.

El proceso de invención de este modelo lo desarrolló **Raimundo Payá** con **Claudio Reig** que se ocupó de la parte del sonido. **Claudio Reig** tuvo el primer taller auxiliar de la industria del juguete que se montó en **Ibi**. Además del mecanismo del cine sonoro fabricó otros artilugios que simulaban el llanto o la risa de las muñecas. Posteriormente evolucionó hacia la fabricación de armónicas.



Se hicieron dos modelos con la misma carcasa, el segundo de menor tamaño para abaratar el precio y ahorrar materia prima puesto que la hojalata era escasa. En 1945, como seguía la escasez, sale al mercado el **Mono Cinema**, de 50 gramos, un modelo muy simplificado y totalmente distinto con película de nueve milímetros.



Las películas generalmente se basaban en cuentos populares, en obras literarias como **Don Quijote de la Mancha** o en fiestas y costumbres del pueblo como **Las Tortas del tío Juan**. Pero las de mayor éxito fueron las de nuevos personajes como **Carlitos**, **Pepillo el detective**, **La bruja Pepa**, **Pedrín** o **Toni y sus Aventuras en el buque pirata** o en **La isla Betúm**. Destacó también **Mikito**, un mono que protagonizó mu-

chas peripecias con títulos como **Las aventuras de Mikito contrabandista**, **boxeador**, **en el circo**, **en la selva mejicana** o **en América**.



## Cine Skob



En 1942, fruto de sus experiencias en el campo de la animación, el dibujante de comics humorísticos y creador de personajes emblemáticos de nuestra historieta, **Josep Escobar**, creó un proyector de cine infantil que, una vez perfeccionado y patentado, se comercializó con el nombre de **Cine Skob**. Dicho proyector funcionaba mediante reflexión y admitía películas de larga duración a tres colores e impresas en papel normal. Estas películas estaban protagonizadas por los hermanos **Zipi y Zape**, **Carpanta** e incluso por **Eustaquio Morcillón**, el conocido explorador creado por **Benejam** de TBO. Completaban esta colección distintas películas del oeste o de ciencia ficción.



El proyector y sus películas se hicieron bastante populares entre los chicos y chicas de los años cincuenta. Las películas incluían un programa de mano e invitaciones que los niños regalaban e incluso vendían para convertir alguna habitación de casa en un improvisado cine. También había una modalidad de películas a medio dibujar para que los propios niños las terminaran de dibujar y colorear. Con esta iniciativa se organizaban concursos para premiar los mejores argumentos y dibujos.



El declive de este juguete se inició en los años sesenta con la llegada de proyectores extranjeros que disponían de películas en celuloide, siendo el remate final la aparición de nuevos proyectores fabricados aquí como por ejemplo el **Cinexin**.

## Cine Stuk



Fabricado en 1952, el Cine Stuk es una evolución de Cine Skob. Estaba hecho de plástico y la película era de papel transparente de 3,5 cm con perforación central cada tres cuadros. A diferencia del Skob, que funciona por reflexión, la proyección Stuk es por transparencia de la película.

## Otros proyectores de fabricación española

La exposición muestra numerosos proyectores de diferentes características, tamaños y precios, que se adaptaban a las economías de cada hogar. Todos hicieron las delicias de los pequeños en las décadas anteriores a la gran eclosión de la televisión. **Destacamos:**

**Filmscope Clim, Cine infantil en relieve Jin, Muplet. Bianchi C-1, Lookmovie, Miniris Kodak, Telecassette, Cinelín, Nacorl, Airgancolor, Cinecolor, y el famoso Cinexín.**



En el ámbito pedagógico tuvo mucha relevancia el proyector de la “**Cruzada Escolar**” que promovió en la posguerra el Ministerio de la Gobernación, a través de la Dirección General de Sanidad, bajo el título “Higiene Infantil, lo que todas las madres deben saber”.

Todos los modelos de fabricación nacional incluían detalladas instrucciones de manejo, hoy codiciados objetos de coleccionismo, así como complementos para el mantenimiento y limpieza de los aparatos.

## PROYECTORES DE OTROS PAÍSES

Los modelos que acabamos de describir, sencillos, económicos y de gran funcionalidad, fueron exportados con patente a muchos países, lo que desvela la relevancia de los proyectores infantiles de fabricación española, que en algunos casos fueron plagiados descaradamente. Hay abundante documentación al respecto sobre las argucias de las patentes, que supusieron grandes pérdidas para nuestros ingeniosos inventores. También se pueden ver en la exposición numerosos proyectores de fabricación extranjera, entre otros los alemanes **Dux Kino, Pouva Magic**; el belga **View Master**; los franceses **Patheorama, Pathé Baby, Minema**; el inglés **Johnsons Disney Films**; el suizo **Unoscop**; los norteamericanos **Kodatoy, Mickey Mouse Movie Jector, Uncle Sam's** o la **Auto-magic Gum Picture**, un proyector portátil en forma de pistola, que lleva un bucle de película.



## BIBLIOGRAFÍA

### **Artilugios para fascinar**

F. Javier FRUTOS ESTEBAN  
Junta CyL. Ayuntamiento de  
Salamanca, 1999

### **El cine**

Pablo MÉRIDA DE SAN ROMÁN  
Spes, 2006

### **El cine NIC, una juguina histórica del Poble-Sec.**

Jordi ARTIGAS I CANDELA  
Ayuntamiento de Barcelona, 1998

### **El cine sonoro en la II República**

Román GUBERN  
Lumen, 1977

### **El cinema, la radio, los discos, técnicas auxiliares de la escuela.**

Herminio ALMENDROS  
Revista de Pedagogía. Nº 133.  
Enero de 1933. pp. 19-24

### **Los ecos de una lámpara maravillosa**

F. Javier FRUTOS ESTEBAN  
Universidad de Salamanca, 2010

### **La fascinación de la mirada**

F. Javier FRUTOS ESTEBAN  
Junta de Castilla y León ;  
Semana Internacional de Cine  
de Valladolid, 1996

### **Historia cultural del cine Nic**

Gemma CARBÓ RIBUGENT  
Universidad Carlos III, 2007

### **Historia del cine español**

Román GUBERN... [et al.]  
Cátedra, 1995

### **Historia general del cine**

Coor. Manuel Palacio y  
Pedro Santos  
Madrid: Cátedra, 1995

### **Las misiones pedagógicas 1931-1936**

Edición de Eugenio OTERO URTAZA  
Residencia de Estudiantes, 2006

### **Salamanca de cine**

Ignacio FRANCIA  
Caja Duero, 2008

## PÁGINAS WEB INTERESANTES SOBRE EL TEMA

Archivo fotográfico y documental de Béjar: <http://www.documentosbejar.com/>

Exposición "Artilugios para fascinar". Filmoteca de Castilla y León:

<http://www.filmotecadecastillayleon.es/expo.php>

Museo del cine de Girona. Colección Tomás Mallol:

<http://www.museudelcinema.cat/esp/>

Proyecto Mettavant: <http://project.mettavant.fr/>

La magia del cine para niños:

<http://www.juntadeandalucia.es/cultura/blog/la-magia-del-cine-para-los-ninos/>

El blog del cine Nic. Salvi Jacomet: <http://elcinenic.blogspot.com.es/>

Museo del cine NIC: <http://www.forneret.com/index.php/calacinta/museu-del-cinema-i-nic>

El cine infantil se ha asociado casi siempre al género de la animación, monopolizado en producción, distribución y exhibición, desde los años 30, por las grandes productoras americanas, en especial por la factoría Disney. Pero lo cierto es que existe cine infantil desde que existen historias por contar y niños y niñas a los que fascinar. Niños y no tan niños... el juego de la imagen y el cine protagonizaron esa fascinación durante la primera mitad de siglo. Y, con esta exposición, gracias a la cuidadosa y apasionada recopilación del coleccionista Antonio Sánchez podemos volver a sentir esa magia que nos traslada a la infancia, un tiempo en el que toda actividad brillaba con el esplendor de lo lúdico. Apaguen la luz, recuerden el sonido del correr del metraje y disfruten de la proyección...



e x p o s i c i ó n



## De AluCine

De la linterna mágica al Cinexín.  
Colección de Antonio Sánchez Sánchez

del 17 de diciembre de 2015 al 30 de enero de 2016

Lugar: Sala de exposiciones de la Biblioteca M. Torrente Ballester  
(Paseo de Los Olivos, 10 - 22, 37005 Salamanca)

Horario: de lunes a viernes, de 11'00 a 14'00 h.

y de 18'00 a 21'00 h. Sábados de 11'00 a 14'00 h.

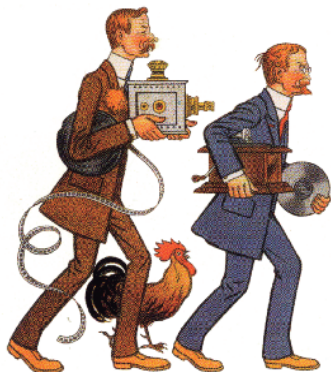
Horario de Navidad: de 11:00 a 14:00 h.



**Viernes 15 de enero y miércoles 20 de enero**

**a las 18'00 horas**, visita especial a cargo del coleccionista

**Antonio Sánchez Sánchez**, con demostraciones del funcionamiento  
de los proyectores infantiles de la exposición.



Ayuntamiento  
de Salamanca

red de bibliotecas municipales  
s a l a m a n c a